NES-6T-FRA

JALECO™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Totally RAD™

INSTRUCTION MANUAL
MANUEL D'INSTRUCTION
GEBRUIKSAANWIJZING

T

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

THANKS FOR BUYING TOTALLY RAD FROM JALECO, DUDES. IT'S JUST ONE OF MANY MOST EXCELLENT AND BODACIOUS GAMES WE WILL BE BRINGING OUT FOR YOUR NES.

WHOA! YOU FOUND THE TABLE OF CONTENTS, DUDE.

THE TOTALLY RAD STORY OF A MOST UNPRECEDENTED REGULAR DUDE, A VERY RIGHTEOUS BABE, AND A GNARLY OLD MAGICIAN WHO USED TO LIVE IN A MOST BODACIOUS SPREAD INSIDE THE SAN ANDREAS FAULT 2

OBJECT OF THE GAME (AWESOME THINGS THAT, IF NOT MADE KNOWN TO FELLOW DUDES LIKE YOURSELF, WOULD CONSTITUTE A MOST EGREGIOUS OVERSIGHT ON OUR PART) 6

GETTING STARTED (SKIP THIS PART AND ORDER A PIZZA OR SOMETHING INSTEAD, DUDES, 'CAUSE THIS STUFF IS SO SIMPLE—REALLY) 9

ON-SCREEN DISPLAYS (WHOA, READ THIS 'CAUSE IT TELLS YOU HOW TO GET A NEW LIFE, FOR SURE) ..... 9 – 10

CONTROLLER FUNCTIONS (EVERYBODY NEEDS TO KNOW WHAT BUTTONS TO PUSH, DUDE, OR THE WORLD AS WE KNOW IT WOULD COME TO A COMPLETE STANDSTILL FOR SURE) 11

USING MAGIC (A MOST PRODIGIOUS EXPLANATION OF THE MULTITUDINOUS CHOICES THAT APPEAR WHEN YOU HIT THE START BUTTON) 13

ASK THE RIGHTEOUS QUESTIONS, GET SOME RIGHTEOUS ANSWERS, DUDE 16

TAKING CARE OF YOUR JALECO GAME 17

THE TOTALLY RAD STORY OF A MOST UNPRECEDENTED REGULAR DUDE, A VERY RIGHTEOUS BABE, AND A GNARLY OLD MAGICIAN WHO USED TO LIVE IN A MOST BODACIOUS SPREAD INSIDE THE SAN ANDREAS FAULT!

So Jake is just this regular dude, right? And Allison is this very righteous babe, right? And Zebediah is this gnarly old magician who used to live beneath the surface of the earth, right? So, that's the story — unless you want me to elaborate totally. For sure, I knew you would.

OK, so Jake is just this regular dude who has this thing for the very righteous babe, Allison. And the two of them meet this gnarly old magician named Zebediah, who actually happens to be this creature-person exiled from the underground world, only there's no way you're supposed to know that yet, OK?

Anyway, Zebediah's magic is not your usual totally bogus prestidigitation that only a total bonehead would believe was real. No way. I mean, when's the last time the magician that your Mom hired for your little sister's birthday party turned himself into an eagle, or conjured up a totally major wind storm, or stopped time? Not too recently, right?

For sure, Zebediah can actually do all that radical stuff, only he can do a whole lot more than all that radical stuff, too. He can also change into a lion-creature, or metamorphosize into this totally gagsome fish thing, or cause bodacious boulders to fly around–just to mention a few. So Jake and Allison were impressed to the nth power, and Zebediah felt this special connection to Jake — kind of a touchy-feely thing without the touching or feeling. It's so hard to talk about these kinds of feelings — for sure, you know?

Well, one thing leads to another and before you know it — major boom, for sure! Zebediah teaches Jake everything he knows and Jake changes from a regular dude with marginal skateboarding skills to this really unprecedented regular dude with marginal skateboarding skills who can change into an eagle, a lion, or a gagsome fish thing, and who can also cause major environmental havoc with his newfound magical powers. So now Jake is just a whole lot more entertaining at parties and everything is excellent, right?

Wrong. Little did Jake and Allison know that they had become pubescent pawns in the pestilent power politics of Edogy, the malfeasant underground menace who, through mental malpractice and mesmerism, had managed to impose the malevolent meanderings of his morally moribund mind on the majority of the inhabitants of the underground world. Whoa! somebody slap me! Say, I could use a picture break. How about you, dudes?

Where were we? OK, so it turns out that Edogy has totally grandiose designs on taking over a major chunk of California, above ground as well as below, and in the true spirit of "know thy enemy" he decides to kidnap one of us abovegrounders to find out all he can about how we think, feel, and make weapons.

Edogy decides that he wants to kidnap Allison's dad, a professor and the smartest guy on the West Coast — except that Allison's dad lives near the Hollywood Freeway, takes the Hollywood Freeway to work, works near the Hollywood Freeway, and basically hardly ever leaves the Hollywood Freeway and, as it happens, Edogy has this major public transportation advocacy thing and there's no way he'll get anywhere near the Hollywood Freeway. So he kidnaps Allison instead, figuring that Allison's dad will be lured away from the Hollywood Freeway long enough to save his daughter. Turns out he was right.

So dudes, now Edogy has both Allison and Allison's dad without having had to go anywhere near the Hollywood Freeway. He figures he has made an awesome start on taking over California, and he also figures someone will come after Allison and Allison's dad, so he sends out some of his totally grotesque underground friends who have very excellent names like Rubyllia and Biclopter to various points along the route to his hideout.

So by now you've probably got it figured, right dudes? Jake, with a little help from Zebediah, has to rescue Allison and Allison's dad, only Jake's going to have to use his totally rad magic to totally wipe up the floor with Edogy's totally grotesque friends as he makes his way toward Edogy. I know it's been kind of a long story, but it's so real, you know? Later, dudes.

OBJECT OF THE GAME

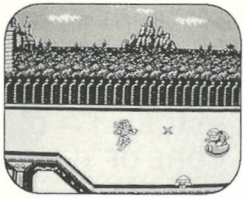
(AWESOME THINGS THAT, IF NOT MADE KNOWN TO FELLOW DUDES LIKE YOURSELF, WOULD CONSTITUTE A MOST EGREGIOUS OVERSIGHT ON OUR PART.)

OK, dudes. What you have to do is save Allison and Allison's dad from the clutches of Edogy. In the process, you'll need to work through the game's five levels. Each level has either two or three stages within the level. At the end of each level, Jake has to totally take out one of Edogy's huge and grotesque friends in order to proceed to the next level.

You've got 12 totally rad magic powers to help you. They are described later in the manual. You're going to have to use magic wisely and sparingly, because you're only given a limited amount of power to use magic. It's important to figure out the right places in the game to use the various magical powers in order for you to win.

Here's a description of each stage and each of Edogy's gross friends who await you at the end of each level.

STAGE 1-1 — AMUSEMENT PARK



Jake begins his quest on the roller coaster tracks at an amusement park. There's some totally crazed pizza vendor at the end of the track.

STAGE 1-2 — UNDER THE BIG TOP

Jake follows Edogy's trail to the circus. If Jake survives the perils of the Big Top, Rubyllia, one of Edogy's measly associates, awaits to prevent Jake from getting to...

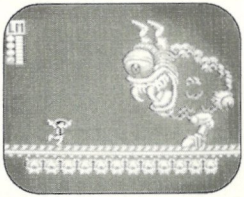
STAGE 2-1 — THE CITY STREETS

Apparently, Edogy only frequents the wrong side of town.

STAGE 2-2 — THE SEWERS

The way things are going, Jake's sojourn into the sewers is just like another day at the beach.

THE CITY STREETS REVISITED



This is a one way street to Biclopter, one of Edogy's more visionary friends who has eyes in the back of his...well, let's just call it hindsight.

STAGE 3-1 — THE DARK FOREST

Jake gets some first-hand experience with Newton's Law.

STAGE 3-2 — THE RIVER OF DANGER

Lots of unfriendlies barging in.

STAGE 3-3 — BEHIND THE WATERFALL

Jake tries to leave the waterfall behind — except there's this really big fish named Nautikill swimming between Jake and Level 4.

STAGE 4-1 — ENTRANCE TO THE UNDERGROUND WORLD

Things are looking up as Jake hits bottom.

STAGE 4-2 — CAVES OF THE UNDERGROUND WORLD

The caves lead to Fang of the Underground World. Watch out for the stalactites on this guy.

STAGE 5-1 — CITY AT THE CORE OF THE EARTH

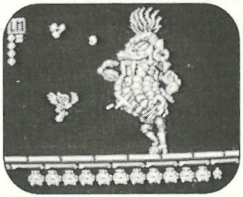
Jake discovers things are rotten at the core.

STAGE 5-2 — LAVA PALACE OF EDOGY

Say hello to the big guy for me.

GETTING STARTED

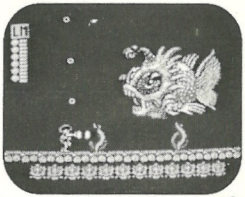
(SKIP THIS PART AND ORDER A PIZZA OR SOMETHING INSTEAD, DUDES, 'CAUSE THIS STUFF IS SO SIMPLE IT'S LIKE TELLING YOU HOW TO BREATHE — REALLY.)



1. Place the Totally Rad cartridge into your NES and turn on the unit.
2. After some introductory screens, the title screen appears. To skip the introductory screens, press **START** until the title screen appears.
3. Press **START** from the title screen to begin the game.

ON-SCREEN STATUS DISPLAYS

(WHOA, READ THIS 'CAUSE IT TELLS YOU HOW TO GET A NEW LIFE, FOR SURE.)



Jake's life gauge and magic power gauge are located in the upper left-hand corner of the main game screen. Jake's remaining life force is indicated by the circles under "L."

Jake's maximum life force is six circles. Every time Jake comes into contact with an enemy or enemy weapon fire, he loses some of his life force. When there are no more circles left, Jake loses a life.

The magic power gauge shows 12 blue bars under "M" when Jake's magic power is at its maximum. Each time Jake uses magic, his magic power gauge will be diminished until there are no blue bars remaining, at which point Jake can no longer perform magic.

You get additional status information when you press the START button to bring up the magic selection menu. At the top of the menu, the number on the right indicates how many lives Jake has left. Under the word "ENEMY," you can find out how many enemies you have eliminated. The more enemies you destroy, the more lives you can earn for Jake as follows:

50 points = 1 extra life

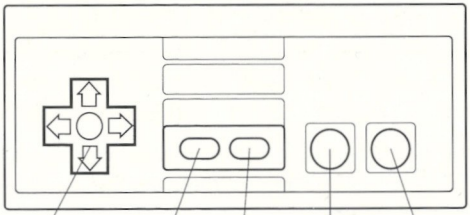
100 points = 1 extra life (and every 100 points thereafter)

200 points = 1 extra life

CONTROLLER FUNCTIONS

(EVERYBODY NEEDS TO KNOW WHAT BUTTONS TO PUSH, DUDE, OR THE WORLD AS WE KNOW IT WOULD COME TO A COMPLETE STANDSTILL FOR SURE.)

THE CONTROLLER

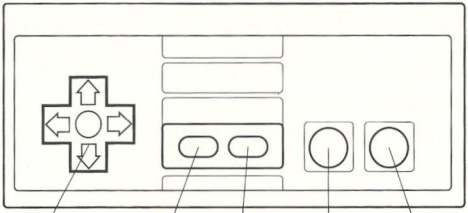


RIGHT on Control Pad: Move character right (or move cursor right on magic selection menu)

LEFT on Control Pad: Move character left (or move cursor left on magic selection menu)

(Continued on Next Page)

THE CONTROLLER



DOWN on Control Pad: Duck (or move cursor down on magic selection menu)

UP on Control Pad: Move cursor up on magic selection menu

A button: Jump (or select type of magic on magic selection menu)

B button: Fire (or return to main game screen without selecting new type of magic on magic selection menu)

UP and **B** button: Use selected magic

START: Bring up magic selection menu (or return to main game screen without selecting a new type of magic on magic selection menu)

SELECT: Pause game or return to action from pause

USING MAGIC

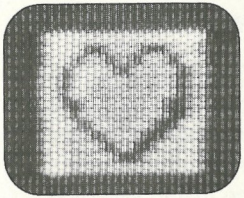
(A MOST PRODIGIOUS EXPLANATION OF THE TOTALLY MULTITUDINOUS CHOICES THAT APPEAR WHEN YOU HIT THE START BUTTON.)

Anytime you want to use any of the 12 kinds of magic available to you, first press START to bring the magic selection menu onto the screen. Use the Control Pad to move the arrow-shaped cursor until it appears above the type of magic you want to use. Then, press the A button to select the magic. The magic selection menu will disappear from the screen.

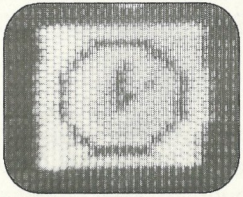
To put the selected magic into effect, press UP on the Control Pad, then press the B button (while continuing to hold down UP).

Keep in mind that you have limited power for performing magic. Whenever you use a magical power, you decrease the amount of energy that you have to perform magic, as indicated by the number of blue bars on the status indicator in the upper left-hand portion of the screen. When you have no blue bars left on the status indicator, you cannot use any more magic.

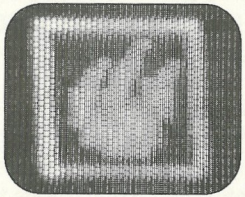
Here are the 12 types of magic, the number of magic points (blue bars) each requires, and a description of their effects:



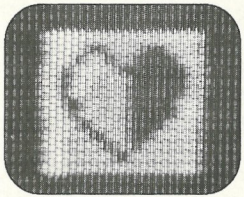
LIFE UP (4 pts.)
Increases life gauge to maximum (6 points).



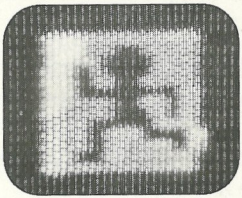
STOP TIME (2 pts.)
Freezes all enemies for a few seconds.



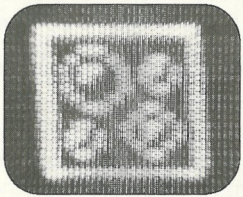
FIRE (2 pts.)
Magic eliminates or weakens enemies on screen.



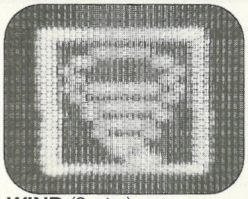
LIFE HALF UP (2 pts.)
Increases life gauge 3 points.



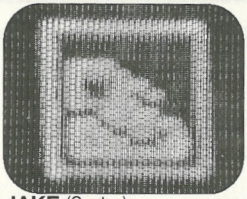
DAMAGE SHIELD (2 pts.)
Prevents damage to Jake for a few seconds.



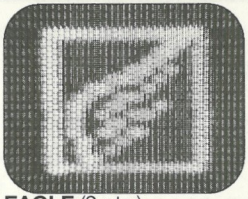
WATER (2 pts.)
Magic eliminates or weakens enemies on screen.



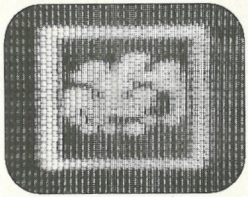
WIND (2 pts.)
Powerful magic spell that eliminates or weakens all enemies on screen.



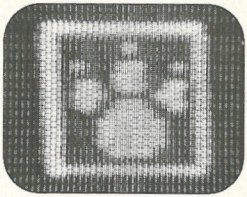
JAKE (0 pts.)
Returns Jake to normal from LION, EAGLE, or FISH transformation.



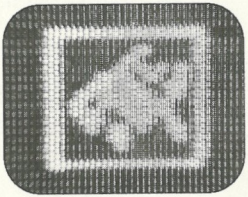
EAGLE (2 pts.)
Transforms Jake into an eagle. Enables Jake to fly.



STONE (2 pts.)
Powerful magic spell that eliminates or weakens all enemies on screen.



LION (2 pts.)
Turns Jake into a lion. The lion can jump 50% higher, and cannot be hurt while jumping.



FISH (2 pts.)
Transforms Jake into a fish. Enables Jake to swim.

ASK THE RIGHTEOUS QUESTIONS, GET SOME RIGHTEOUS ANSWERS, DUDE.

Of course, some of these tips could be totally bogus.
We don't even know for sure.

Here goes:

1. When you shoot, you can increase the power of your shot up to three times by holding down the B button. The longer you hold the button down, the more powerful your shot.

2. You can control the height of your jumps. The longer you hold down the A button, the higher your jump.

3. Choose your use of magic carefully. Using the right magic at the right time is vital to winning the game.

TAKING CARE OF YOUR JALECO GAME

* This Jaleco Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.

* Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

* Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ('NES') and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

MERCI D'AVOIR ACHETE TOTALLY RAD PAR JALECO, LES GARS. CE N'EST QU'UN ECHANTILLON DES NOMBREUX JEUX EXCELLENTS ET PLEINS D'AUDACE QUE NOUS ALLONS SORTIR POUR VOTRE NES.

MINCE ! VOUS VENEZ DE TROUVER LA TABLE DES MATIERES, LES GARS !

L'HISTOIRE COMPLETEMENT DINGUE D'UN TYPE TOUT A FAIT REGULIER, D'UNE MOME VRAIMENT CORRECTE, ET D'UN VIEUX MAGICIEN TOUT NOUEUX QUI HABITAIT DANS UN QUARTIER MEMORABLE A L'INTERIEUR DE LA FAILLE DE SAN ANDREAS 20

OBJECTIF DU JEU (VRAIMENT UN TAS DE CHOSES EPOUVANTABLES QUI, SI ELLES RESTAIENT INCONNUES DE GARS DE VOTRE ESPECE, CELA CONSTITUERAIT UN OUBLI ENORME DE NOTRE PART)..... 24

POUR DEBUTER (SAUTEZ CE PASSAGE ET COMMANDEZ UNE PIZZA OU QUELQUE CHOSE D'AUTRE A LA PLACE LES GARS, C'EST TELLEMENT SIMPLE -- VRAIMENT)..... 27

AFFICHAGES EN LIGNE (OH LA LA !, LISEZ-LE, CAR ON VOUS Y RACONTE COMMENT GAGNER UNE VIE NOUVELLE, CA C'EST SUR) ..... 27 - 28

FONCTIONS DES COMMANDES (VOUS DEVEZ SAVOIR SUR QUEL BOUTON APPUYER, LES GARS, OU LE MONDE TEL QUE NOUS LE CONNAISSONS S'ARRETERAIT POUR DE BON, C'EST CERTAIN)..... 29

UTILISATION DE LA MAGIE (UNE EXPLICATION TOUT A FAIT PRODIGIEUSE DES CHOIX INNOMBRABLES QUI APPARAISSENT LORSQUE VOUS APPUYEZ SUR LE BOUTON START)..... 31

POSEZ LES BONNES QUESTIONS, VOUS OBTIENDREZ QUELQUES BONNES REPONSES, LES GARS..... 34

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU JALECO..... 35

L'HISTOIRE COMPLETEMENT DINGUE D'UN TYPE TOUT A FAIT REGULIER, D'UNE MOME VRAIMENT CORRECTE, ET D'UN VIEUX MAGICIEN TOUT NOUEUX QUI HABITAIT DANS UN QUARTIER MEMORABLE A L'INTERIEUR DE LA FAILLE DE SAN ANDREAS.

Alors Jake est ce gars tout à fait régulier, d'accord? Et Allison, cette môme vraiment correcte, d'accord? Et Zebediah, ce vieux magicien tout noueux qui habitait sous la surface du sol, d'accord? Eh bien, voilà toute l'histoire — à moins que vous ne vouliez que je vous donne beaucoup plus de détails. Je savais bien que c'était ce que vous vouliez!

OK, eh bien Jake est ce gars tout à fait régulier qui a un faible pour cette môme vraiment correcte, Allison. Et tous les deux rencontrent ce vieux magicien noueux appelé Zebediah, qui est en fait cette créature à forme humaine exilée du monde souterrain; cependant vous n'êtes pas supposé le savoir à l'heure actuelle, OK?

De toute façon, la magie de Zebediah n'a rien de commun avec vos tours de magie complètement dépassée, que seul un parfait crétin pourrait prendre pour la réalité. Rien de tout cela. Je m'explique: pour quelle fête d'anniversaire de votre petite soeur votre maman a-t-elle loué les services d'un magicien qui se soit transformé en aigle, ou ait provoqué une tornade absolument gigantesque, ou ait arrêté le temps? Ce n'est pas trop récent, hein?

Bien sûr, Zebediah peut faire tous ces tours de prestidigitation; mais il peut faire des choses bien plus exceptionnelles encore. Il peut se transformer en une créature leonine, ou se métamorphoser en cette espèce de poisson tout à fait rigolo, ou provoquer le vol de blocs de pierre énormes — pour ne citer que ces tours-là. Aussi Jake et Allison furent-ils impressionnés au dernier point, et Zebediah ressentit cette communication spéciale avec Jake — une sorte de sensation tout à fait impalpable. Il est vraiment difficile de décrire ce type de sensation — n'est-ce pas?

Bien, une chose en entraîne une autre, et avant que vous ne le réalisiez — tout a pris de l'ampleur! Zebediah apprend à Jake tout ce qu'il sait et celui-ci, d'un type régulier avec des talents tout à fait moyens au skateboard, devient ce type on ne peut plus régulier avec des talents tout à fait moyens au skateboard qui peut se transformer en aigle, en lion, ou en une espèce de poisson rigolo, et qui peut provoquer des catastrophes écologiques majeures avec ses pouvoirs magiques tout neufs. Ainsi, Jake est désormais beaucoup plus amusant lors des fêtes et tout va pour le mieux, n'est-ce pas?

Eh bien non! Jake et Allison ne se rendaient pas compte qu'ils étaient devenus des pions infantiles dans le jeu politique pernicieux d'Edogy, l'hostile menace souterraine qui, au moyen de pratiques mentales malsaines et de l'hypnotisme, était parvenu à imposer les élucubrations malveillantes de son esprit moralement moribond à la majorité des habitants du monde souterrain. Ahhh! Que quelqu'un me donne une claque! Dites voir, je pourrais faire une pause avec une séance de cinéma. Qu'en pensez-vous, les gars?

Ou en étions-nous? OK, il ressort qu'Edogy a des plans absolument grandioses pour s'emparer d'un gros lopin de Californie, aussi bien au-dessus qu'en dessous du sol, et que, convaincu de l'intérêt de "connaître l'ennemi", il décide de kidnapper l'un d'entre nous, habitants du monde d'en haut, afin de trouver tout ce qu'il peut sur notre manière de penser, de sentir et de fabriquer des armes.

Edogy décide de kidnapper le papa d'Allison, un professeur considéré comme le meilleur cerveau de la Côte Ouest – sauf que le papa d'Allison habite près de l'Autoroute d'Hollywood, prend l'Autoroute d'Hollywood pour aller à son travail, travaille près de l'Autoroute d'Hollywood et, en fait, ne quitte pratiquement jamais l'Autoroute d'Hollywood, tandis qu'Edogy a cette manie des transports en commun et que rien ne le fera s'approcher de l'Autoroute d'Hollywood. Alors il kidnappe Allison à la place, pensant que son papa s'éloignera assez longtemps de l'Autoroute d'Hollywood pour la sauver. En fait, c'est ce qui s'est passé.

Ainsi, les gars, Edogy détient maintenant à la fois Allison et son papa sans avoir eu à s'approcher de l'Autoroute d'Hollywood. Il pense qu'il dispose d'un atout capital pour s'emparer de la Californie. Il pense également que quelqu'un viendra chercher Allison et son papa; aussi dépêche-t-il quelques uns de ses grotesques amis souterrains, aux noms absolument imprononçables comme Rubyllia et Bicloptère, en divers endroits de la route menant à son repaire.

Bien, maintenant vous voyez certainement de quoi il s'agit, les gars! Jake, avec un peu d'aide de la part de Zebediah, doit secourir Allison et le papa d'Allison. Seulement Jake va devoir utiliser ses pouvoir magiques complètement dingues pour dégager du terrain les amis complètement grotesques d'Edogy, alors qu'il va à la rencontre de ce dernier. Je sais que cette histoire a été plutôt longue, mais elle est si réaliste, n'est-ce-pas? A plus tard, les gars.

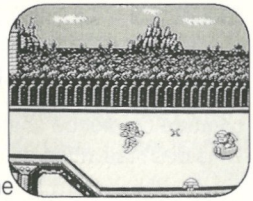
OBJECTIF DU JEU

(VRAIMENT UN TAS DE CHOSES EPOUVANTABLES QUI, SI ELLES RESTAIENT INCONNUES DE GARS DE VOTRE ESPECE, CELA CONSTITUERAIT UN OUBLI ENORME DE NOTRE PART).

Ce que vous devez faire c'est sauver Allison et son papa des griffes d'Edogy. En cours de route, vous devrez travailler dans les cinq niveaux du jeu. Chaque niveau comporte soit deux, soit trois étapes. A la fin de chaque niveau, Jake doit éliminer intégralement l'un des énormes et grotesques amis d'Edogy afin de passer au niveau suivant.

Vous disposez, pour vous aider, de 12 pouvoirs magiques complètement dingues. Ils sont décrits plus loin dans ce manuel. Vous devrez les utiliser avec sagesse et parcimonie, car votre pouvoir à utiliser la magie est limité. Il est important pour vous de déterminer avec précision les endroits du jeu où vous devez utiliser les différents pouvoirs magiques afin de remporter la victoire.

ETAPE 1-1— PARC D'ATTRACTIONS



Jake commence ses recherches sur les pistes d'une montagne russe dans un parc d'attractions. Il y a un vendeur de pizzas complètement fou à la fin de la piste.

ETAPE 1-2 — SOUS LA TENTE DU CIRQUE

Jake file Edogy jusqu'au cirque. Si Jake surmonte les dangers du Grand Cirque, Rubyllia, un des associés diaboliques d'Edogy, est prêt à tout pour empêcher Jake d'arriver jusque dans ...

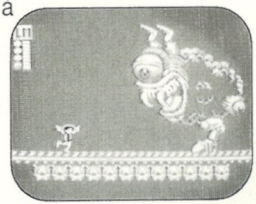
ETAPE 2-1 — LES RUES DE LA VILLE

A l'évidence, Edogy ne fréquente que les mauvais quartiers de la ville.

ETAPE 2-2 — LES EGOUTS

Au rythme où vont les choses, le séjour de Jake dans les égouts c'est tout comme une journée à la mer.

UNE AUTRE VISITE DANS LES RUES DE LA VILLE



Il s'agit d'une rue à sens unique qui mène à Bicloptère, l'un des amis les plus clairvoyants d'Edogy: il a des yeux à l'arrière de son... euh, contentons-nous de dire qu'il a une vue arrière.

ETAPE 3-1 — LA FORET SINISTRE

Jake en découd pour la première fois avec la Loi de Newton.

ETAPE 3-2 — LA RIVIERE DU DANGER

Elle est pleine d'intrusions inamicales.

ETAPE 3-3 — AU-DELA DE LA CHUTE D'EAU

Jake s'efforce de s'éloigner de la chute d'eau — mais il y a ce poisson de très grande taille appelé Nautikill qui nage entre Jake et le Niveau 4.

ETAPE 4-1 — ENTREE DU MONDE SOUTERRAIN

Les choses semblent prendre tournure quand Jake touche le fond.

ETAPE 4-2 — LES CAVERNES DU MONDE SOUTERRAIN

Les cavernes vous conduisent à Fang, créature du monde souterrain. Méfiez-vous des stalactites de ce personnage.

ETAPE 5-1 — LA VILLE AU CENTRE DE LA TERRE

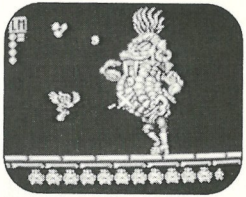
Jake découvre que tout est foncièrement pourri.

ETAPE 5-2 — LE PALAIS DE LAVE D'EDOGY

Dites bonjour de ma part au grand type.

POUR DEBUTER

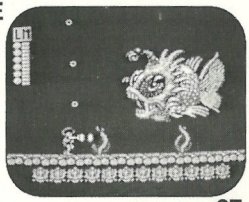
(SAUTEZ CETTE PARTIE ET COMMANDEZ UNE PIZZA OU QUELQUE CHOSE D'AUTRE A LA PLACE, LES GARS : CE PASSAGE EST AUSSI SIMPLE QUE DE VOUS DIRE COMMENT RESPIRER — VRAIMENT).



1. Placez la cartouche Totally Rad dans votre NES et mettez l'appareil sous tension.
2. L'écran Titre apparaît après quelques écrans d'introduction. Pour sauter les écrans d'introduction, appuyez sur START jusqu'à l'apparition de l'écran Titre.
3. Appuyez sur START à partir de l'écran Titre pour commencer le jeu.

AFFICHAGES DE SITUATION EN LIGNE

(OH LA LA !, LISEZ CE PASSAGE, CAR ON VOUS Y RACONTE COMMENT GAGNER UNE VIE NOUVELLE, CA C'EST SUR).



L'indicateur de vie de Jake ainsi que celui de pouvoir magique sont situés dans le coin supérieur gauche de l'écran principal de jeu. La force vitale restante de Jake est représentée par des cercles placés sous "L". La force vitale maximale de Jake est de

six cercles. Chaque fois que Jake est exposé au tir d'une arme ennemie ou vient en contact avec un adversaire, sa force vitale s'épuise un peu. Quand il n'y a plus de cercles, Jake perd une vie.

L'indicateur de pouvoir magique montre 12 barres bleues sous "M" quand le pouvoir magique de Jake est à son plus haut niveau. Chaque fois que Jake utilise de la magie, son pouvoir magique diminue jusqu'à l'élimination totale des barres bleues. Lorsque cela se produit, Jake ne peut plus faire de magie.

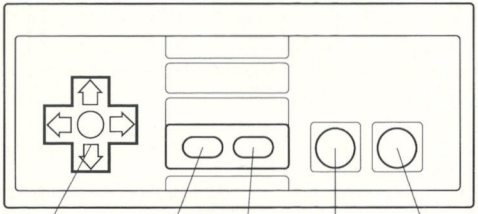
Vous obtenez des renseignements supplémentaires sur votre situation en appuyant sur le Bouton START pour faire apparaître le menu de sélection de la magie. En haut du menu, le nombre figurant à droite vous indique de combien de vies Jake dispose. Sous le mot "ENEMY" (Ennemis), vous pouvez voir combien d'ennemis vous avez éliminés. Plus vous détruisez d'ennemis, plus vous pouvez gagner de vies pour Jake. Exemple:

50 points = 1 vie supplémentaire **100 points = 1 vie supplémentaire (de même tous les 100 points suivants)** **200 points = 1 vie supplémentaire**

FONCTIONS DES COMMANDES

(VOUS DEVEZ SAVOIR SUR QUEL BOUTON APPUYER, LES GARS, OU LE MONDE TEL QUE NOUS LE CONNAISSONS S'ARRETERAIT POUR DE BON, C'EST CERTAIN).

LES COMMANDES

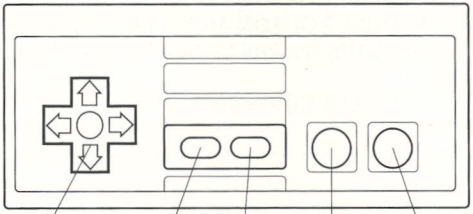


A DROITE sur la manette multidirectionnelle : déplace le personnage à droite (ou fait aller le curseur à droite sur le menu de sélection de la magie).

A GAUCHE sur la manette multidirectionnelle : déplace le personnage à gauche (ou fait aller le curseur à gauche sur le menu de sélection de la magie).

(Suite page suivante)

LES COMMANDES



EN BAS sur la manette multdirectionnelle : pour esquiver (ou faire aller le curseur vers le bas sur le menu de sélection de la magie).

EN HAUT sur la manette multidirectionnelle : pour faire aller le curseur vers le haut sur le menu de sélection de la magie.

Bouton **A** : Sauter (ou choisir le type de magie sur le menu de sélection de la magie).

Bouton **B** : Faire feu (ou revenir à l'écran principal de jeu sans avoir choisi un nouveau type de magie sur le menu de sélection de la magie).

EN HAUT et Bouton **B** : pour utiliser la magie sélectionnée.

START : Pour faire apparaître le menu de sélection de la magie (ou revenir à l'écran principal de jeu sans avoir choisi un nouveau type de magie sur le menu de sélection de la magie).

SELECT : Pour faire une pause ou revenir à l'action après une pause.

UTILISATION DE LA MAGIE

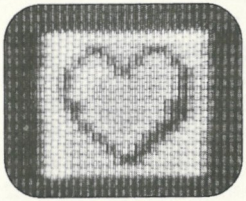
(UNE EXPLICATION TOUT A FAIT PRODIGIEUSE DES CHOIX INNOMBRABLES QUI APPARAISSENT LORSQUE VOUS APPUYEZ SUR LE BOUTON START).

Chaque fois que vous voudrez utiliser l'un des 12 tours de magie à votre disposition, commencez par appuyer sur START pour faire apparaître à l'écran le menu de sélection de la magie. Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur en forme de flèche jusqu'à ce qu'il se trouve au-dessus du tour de magie que vous désirez utiliser. Ensuite, appuyez sur le Bouton A pour choisir le tour. Le menu de sélection de la magie disparaît alors de l'écran.

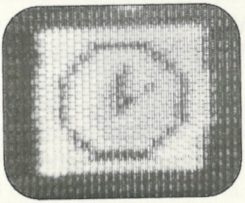
Pour que le tour de magie sélectionné fasse effet, appuyez sur la touche EN HAUT de la manette multidirectionnelle, puis appuyez sur le Bouton B (tout en continuant à appuyer sur EN HAUT).

Souvenez-vous que vous disposez d'un pouvoir limité pour faire des tours de magie. Chaque fois que vous faites appel à la magie, vous diminuez la quantité d'énergie dont vous disposez pour faire de la magie. Cette quantité d'énergie est représentée par le nombre de barres bleues de l'indicateur de situation dans la partie supérieure gauche de l'écran. Quand cet indicateur ne contient plus de barres bleues, vous ne pouvez plus accomplir de tours de magie.

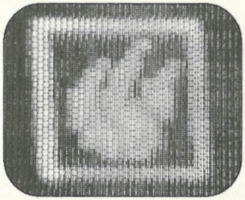
Voici les 12 tours de magie, le nombre de points de magie (barres bleues) requis par chacun d'eux, ainsi qu'une description de leurs effets :



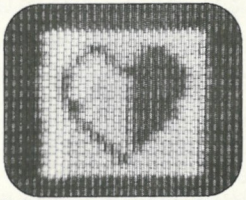
AUGMENTATION DE VIE
(4 points)
Porte l'indicateur de vie à son maximum (6 points).



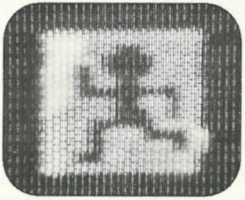
ARRET DU TEMPS (2 points)
Immobilise tous les ennemis pendant quelques secondes.



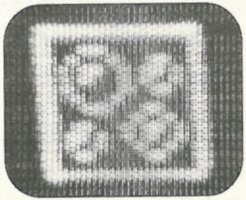
FEU (2 points)
Les ennemis à l'écran sont supprimés ou affaiblis par enchantement.



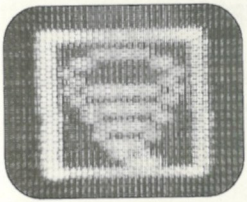
1/2 AUGMENTATION DE VIE
(2 points)
Augmente l'indicateur de vie de 3 points.



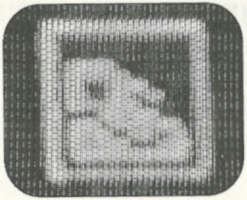
BOUCLIER ANTI-DEGATS
(2 points)
Evite tout ennui à Jake pendant quelques secondes.



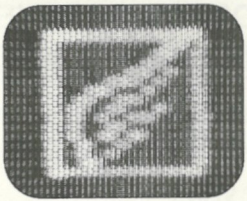
EAU (2 points)
Les ennemis à l'écran sont supprimés ou affaiblis par enchantement.



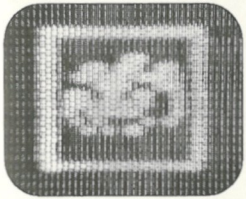
VENT (2 points)
Puissant pouvoir magique qui supprime ou affaiblit tous les ennemis à l'écran.



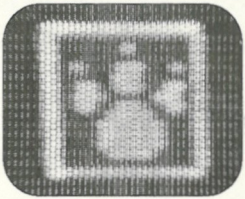
JAKE (0 points)
Redonne à Jake sa forme normale après sa transformation en LION, AIGLE ou POISSON.



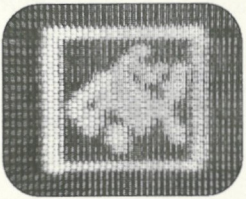
AIGLE (2 points)
Transforme Jake en aigle. Jake peut alors voler.



PIERRE (2 points)
Puissant pouvoir magique qui supprime ou affaiblit tous les ennemis à l'écran.



LION (2 points)
Transforme Jake en lion. Le lion peut sauter 50 % plus haut, et ne peut pas être blessé quand il saute.



POISSON (2 points)
Transforme Jake en poisson. Jake peut alors nager.

POSEZ LES BONNES QUESTIONS, VOUS OBTIENDREZ QUELQUES BONNES REPONSES,LES GARS.

Bien sûr, certains de ces conseils pourraient être complètement faux. En fait, nous ne sommes sûrs de rien.

ET VOICI:

1. Quand vous tirez, vous pouvez multiplier par trois la puissance de votre tir en maintenant le Bouton B enfoncé. Plus vous appuierez longtemps sur ce bouton, plus votre tir sera puissant.
2. Vous pouvez déterminer la hauteur de vos sauts. Plus vous appuierez longtemps sur le Bouton A, plus vous sauterez haut.
3. Choisissez soigneusement l'utilisation de votre magie. Il est essentiel d'utiliser le bon tour de magie au bon moment pour gagner la partie.

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU JALECO

- Cette cartouche de jeu Jaleco est un appareil de précision comportant des circuits électroniques complexes. Evitez de la soumettre à des chocs intempestifs ou à des températures extrêmes. N'essayez jamais de l'ouvrir ou de la démonter.
- Ne touchez pas aux connecteurs et ne les mettez pas au contact de l'eau, car les circuits du jeu seraient endommagés.
- Veillez toujours à ce que votre console NES soit HORS TENSION quand vous introduisez ou que vous retirez la cartouche.

⚠ ATTENTION ⚠
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat. Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition. Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

HARTELIJK DANK VOOR HET KOPEN VAN DEZE SPELCASSETTE MET TOTALLY RAD VAN JALECO. HET IS MAAR ÉÉN VAN DE VELE FANTASTISCHE EN UITGEBREIDE SPELLEN DIE WIJ VOOR DE NES GAAN UITBRENGEN.

JOEPIE, HET IS JE GELUKT! JE HEBT DE INHOUDSOPGAVE GEVONDEN.

HET TOTAAL VERKNIPTE VERHAAL OVER EEN WEERGALOOS NORMALE KNAAP, EEN UITERST RECHTSCHAPEN JONGEDAME EN EEN MISVORMDE OUDE TOVENAAR DIE OOIT IN EEN ENORME RUIMTE IN DE SAN ANDREAS FAULT WOONDE! 40

DOEL VAN HET SPEL (VRESELIJKE DINGEN DIE, ALS WE ZE NIET AAN MENSEN ZOALS JIJ KENBAAR ZOUDEN MAKEN, EEN ENORME NALATIGHEID VAN ONZE KANT ZOUDEN BETEKENEN). 44

HOE JE BEGINT (SLA DIT STUK MAAR OVER EN BESTEL EEN LEKKERE PIZZA OF ZOIETS, WANT DIT DEEL IS WERKELIJK TE SIMPEL VOOR WOORDEN). 47

WAT JE OP HET SCHERM ZIET (LEES DIT MAAR, WANT DAN ZIE JE HOE JE EEN NIEUW LEVEN KUNT VERDIENEN - HEUS!) 47/48

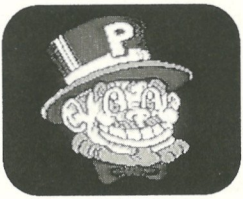
FUNCTIES VAN DE CONTROLLER (IEDEREEN MOET NU EENMAAL WETEN WELKE KNOPPEN JE MOET INDRUKKEN, ANDERS ZOU DE WERELD ZOALS WIJ DIE KENNEN VAST EN ZEKER HELEMAAL STIL KOMEN TE STAAN). 49

HET GEBRUIK VAN MAGIE (EEN HOOGST WONDERBAARLIJKE VERKLARING VAN DE ENORME KEUZEMOGELIJKHEDEN DIE ER VERSCHIJNEN ALS JE OP DE STARTKNOP DRUKT). 51

STEL DE JUISTE VRAGEN EN KRIJG DE JUISTE ANTWOORDEN. 54

HOE JE JE JALECO SPEL IN GOEDE STAAT HOUDT. 55

HET TOTAAL VERKNIPTE VERHAAL OVER EEN WEERGALOOS NORMALE KNAAP, EEN UITERST RECHTSCHAPEN JONGEDAME EN EEN MISVORMDE OUDE TOVENAAR DIE OOIT IN EEN ENORME RUIMTE IN DE SAN ANDREAS FAULT WOONDE!



Nou, Jake is die normale knaap, begrijp je wel? En Allison is die uiterst rechtschapen jongedame, ja? En Zebediah is die misvormde oude tovenaar die ooit onder het aardoppervlak woonde, duidelijk? Nou, dat is dan het verhaal - tenzij ik daar nog dieper op in moet gaan. Jij zou dat vast en zeker doen.

Goed, Jake is dus die normale jongen die iets heeft met Allison, die uiterst rechtschapen jongedame. En die twee komen Zebediah, die misvormde oude tovenaar tegen, die in feite dat wezen in menselijke gedaante is die uit de ondergrondse wereld is verbannen, maar dat kun je helemaal niet weten, nietwaar?

Nou, Zebediah's toverkracht is bepaald niet die gebruikelijke verlakkerij die alleen een volstrekte idioot voor echt zou verslijten. Kom nou! Ik bedoel... hoe lang is het niet geleden dat de goochelaar die je moeder voor de verjaardag van je zusje huurde zichzelf in een adelaar veranderde, een loeiende storm tevoorschijn toverde of de tijd wist stil te zetten?. Vast heel lang, nietwaar?

Nee, Zebediah is tot al die fantastische trucs in staat en kent bovendien nog veel meer van die geintjes. Zo kan hij zichzelf ook in een leeuw-achtig wezen veranderen, of in een visachtig wezen waarvan je compleet over je nek gaat, of enorme rotsen door de lucht laten vliegen, om maar een paar voorbeelden te noemen. Jake en Allison waren daar dan ook totaal van onder de indruk, en Zebediah voelde die speciale band met Jake - alsof hij hem aanraakte en aanvoelde zonder hem overigens aan te raken of aan hem te voelen. Het valt niet mee over dat soort gevoelens te praten - maar dat begrijp je vast wel, nietwaar?

Nou, het een leidt tot het ander en voor je het weet... een enorme klap, echt gigantisch! Zebediah leert Jake alles wat hij weet en Jake verandert van een normale knaap die maar nauwelijks met een skateboard overweg kan in die weergaloos normale knaap die zichzelf kan veranderen in een adelaar, een leeuw, een visachtig wezen waar je van over je nek gaat en die ook door zijn pas ontdekte magische krachten enorme milieurampen kan veroorzaken. Daardoor is Jake veel onderhoudender op feestjes en alles is picobello, nietwaar?

Fout! Jake en Allison hadden er geen benul van dat zij puberale pionnen waren geworden in het ziekelijke machtsspel van Edogy, de boosaardige ondergrondse kwal die er met behulp van kwade geestelijke praktijken en hypnose in geslaagd was de kwaadwillige kronkels van zijn geestelijk zieltogende brein op te leggen aan het merendeel van de bewoners van de ondergrondse wereld. Tjonge! Wil iemand me even slaan? 't Wordt overigens tijd voor een onderbreking met een plaatje. Wat dachten jullie daarvan?

Waar waren we ook alweer? O ja, het blijkt dus dat Edogy grootse plannen heeft om het grootste deel van Californië over te nemen, zowel boven de grond als daaronder, en in de ware geest van "ken uw vijand" besluit hij één van de bovenaardsen te ontvoeren om precies te weten te komen hoe wij denken, voelen en wapens maken.

Edogy wil Allisons vader ontvoeren, een professor met de meest briljante geest aan de Westkust van de Verenigde Staten. Maar Allisons vader woont aan de Hollywood Freeway, gaat naar zijn werk via de Hollywood Freeway, werkt vlakbij de Hollywood Freeway en verlaat de Hollywood Freeway zelden of nooit. Edogy is een fanatiek pleitbezorger voor het openbaar vervoer en er is geen enkele manier waarop hij ook maar in de buurt van de Hollywood Freeway kan komen. Daarom besluit hij uiteindelijk maar Allison te ontvoeren en daardoor Allison's vader lang genoeg bij de Hollywood Freeway weg te lokken om zijn dochter te redden. En hij krijgt gelijk!

Dus, jongens en meisjes, nu heeft Edogy zowel Allison als haar vader te pakken weten te nemen zonder ook maar in de buurt van de Hollywood Freeway te komen. Hij is ervan overtuigd dat hij daarmee een fantastisch begin heeft gemaakt met de overname van Californië en ook dat er iemand achter Allison en haar vader zal worden aangestuurd. Daarom stuurt hij een aantal van zijn volstrekt potsierlijke ondergrondse vrienden met uiterst toepasselijke namen als Rubyllia en Biclopter naar verschillende punten langs de route naar zijn schuilplaats.

Nou, je begrijpt het nu dus wel, nietwaar? Jake moet met wat hulp van Zebediah Allison en haar vader redden, maar Jake moet onderweg naar Edogy zijn uiterst radicale toverkracht gebruiken om de vloer aan te vegen met Edogy's volstrekt potsierlijke vrienden. Ik besef dat het nogal een lang verhaal is geworden, maar het is ook zo realistisch, weet je? Tot straks.

DOEL VAN HET SPEL

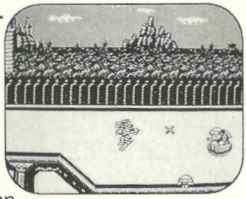
(VRESELIJKE DINGEN DIE, ALS WE ZE NIET AAN MENSEN ZOALS JIJ KENBAAR ZOUDEN MAKEN, EEN ENORME NALATIGHEID VAN ONZE KANT ZOUDEN BETEKENEN).

Wat je dus te doen staat is Allison en haar vader uit de klauwen van Edogy redden. Daarbij moet je door de vijf levels van dit spel heen zien te komen. Elk level (in dit spel "Act"genoemd) omvat twee of drie stadia. Aan het einde van elk level ("Act") moet Jake één van Edogy's enorme en groteske vrienden zien te verslaan om naar het volgende level ("Act") te kunnen doorgaan..

Je beschikt over 12 compleet radicale magische krachten om je te helpen. Die worden verderop in deze handleiding beschreven. Je moet die magie wijs en zuinig gebruiken, want je toverkracht is maar beperkt. Het is heel belangrijk achter de juiste plekken in het spel te komen waar je die toverkracht moet gebruiken om te winnen.

Hier is een beschrijving van ieder stadium en van elk van Edogy's groteske vrienden die je aan het einde van elk level ("Act") opwachten.

LEVEL ("ACT") 1-1 – PRETPARK



Jake's speurtocht begint op de rails van de achtbaan in een pretpark. Aan het einde van die baan staat een volkomen verknipte pizza-venter.

LEVEL ("ACT") 1-2 – ONDER HET GROTE TENTDAK

Jake volgt Edogy's spoor naar het circus. Als hij de gevaren bovenin de nok weet te overleven, wacht Rubyllia, één van Edogy's pokdalige vrienden hem op om te voorkomen dat hij verder kan naar...

LEVEL ("ACT") 2-1 – DE STRATEN VAN DE STAD

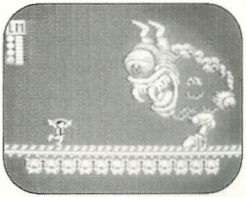
Het is wel duidelijk dat Edogy uitsluitend de verkeerde buurten van de stad aandoet.

LEVEL ("ACT") 2-2 – DE RIOLEN

Zoals de zaken zich ontwikkelen is Jake's verblijf in de riolen net zoiets als een dagje aan het strand.

WEER TERUG IN DE STRATEN VAN DE STAD

Dit is een éénrichtingverkeer-straat naar Biclopter, één van Edogy's fantastische vrienden die ogen heeft achterin zijn... nou je weet wel. Zo'n achteruitkijk-blik.



LEVEL ("Act") 3-1 – HET DUISTERE WOUD

Jake doet uit de eerste hand ervaring op met de Wet van Newton.

LEVEL ("Act") 3-2 – DE RIVIER VAN HET GEVAAR

Hier word je door heel wat tegenstanders belaagd.

LEVEL ("ACT") 3-3 – ACHTER DE WATERVAL

Jake probeert de waterval achter zich te laten, maar wordt daarbij gehinderd door die enorme grote vis, Naulkill, die tussen Jake en level ("Act") 4 zwemt.

LEVEL ("ACT") 4-1 – INGANG NAAR DE ONDERGRONDSE WERELD

Er kijken dingen omhoog als Jake de grond raakt.

LEVEL ("ACT") 4-2 – GROTTEN VAN DE ONDERGRONDSE WERELD

De grotten leiden naar Fang van de Ondergrondse Wereld. Pas op voor de stalactieten aan deze jongen.

LEVEL ("ACT") 5-1 – STAD IN HET HART VAN DE AARDE

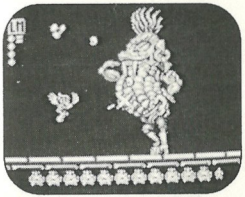
Jake komt erachter dat de zaken totaal verrot zijn.

LEVEL ("ACT") 5-2 – HET LAVAPALEIS VAN EDOGY

Zeg maar namens mij gedag tegen de grote jongen.

HOE JE BEGINT

(SLA DIT STUK MAAR OVER EN BESTEL EEN LEKKERE PIZZA OF ZOIETS, WANT DIT DEEL IS WERKELIJK TE SIMPEL VOOR WOORDEN).

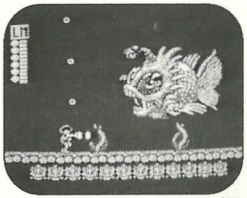


1. Doe de cassette met Totally Rad in je NES en zet die aan.
2. Na enkele inleidende schermen verschijnt het titelscherm. Om die inleidende schermen over te slaan druk je op de STARTKNOP tot het titelscherm verschijnt.
3. Als je in dat titelscherm bent, druk je op de STARTKNOP om met het spel te beginnen.

WAT JE OP HET SCHERM ZIET

(LEES DIT MAAR, WANT DAN ZIE JE HOE JE EEN NIEUW LEVEN KUNT VERDIENEN - HEUS!)

Jake's levensmeter en meter van magische krachten bevinden zich in de linker bovenhoek van het hoofdscherm. Jake's resterende levenskracht wordt aangegeven door de cirkels onder de "L". Jake's maximale levenskracht telt zes cirkels. Telkens als Jake in contact komt met een vijand of met vijandelijk vuur, verliest hij wat van zijn levenskracht. Als er geen cirkels meer over zijn, verliest Jake een leven.



Als Jake's toverkracht op z'n maximum is, bevat de toverkracht-meter twaalf blauwe balken onder de "M". Telkens als Jake tovert, loopt de toverkracht-meter terug totdat er geen blauwe balk meer over is. Daarna kan Jake niet meer toveren.

Je krijgt nog meer informatie over de stand van zaken als je op de STARTKNOP drukt om het magie-keuzemenu op te roepen. Bovenaan dat menu geeft het getal rechts aan hoeveel levens Jake nog over heeft. Onder het woord "ENEMY" (vijand) kun je zien hoeveel tegenstanders je hebt uitgeschakeld. Hoe meer vijanden je vernietigt, hoe meer levens je als volgt voor Jake kunt verdienen:

50 punten = 1 extra leven

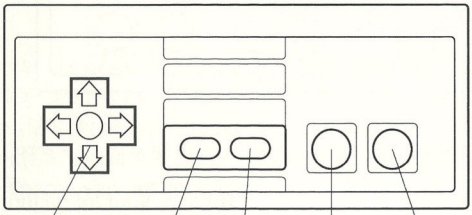
100 punten = 1 extra leven (en elke 100 punten daarna)

200 punten = 1 extra leven

FUNCTIES VAN DE CONTROLLER

(IEDEREEN MOET NU EENMAAL WETEN WELKE KNOPPEN JE MOET INDRUKKEN, ANDERS ZOU DE WERELD ZOALS WIJ DIE KENNEN VAST EN ZEKER HELEMAAL STIL KOMEN TE STAAN).

DE CONTROLLER

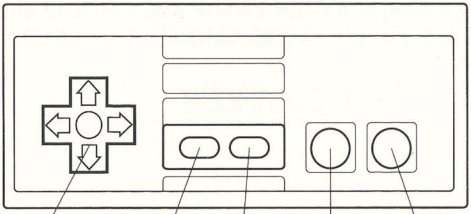


NAAR RECHTS met de Vierpuntsdruktoets: Verplaats de figuur naar rechts (of verplaats de cursor naar rechts op het magie-keuzescherm).

NAAR LINKS met de Vierpuntsdruktoets: Verplaats de figuur naar links (of verplaats de cursor naar links op het magie-keuzescherm).

(Wordt vervolgd op de volgende pagina)

DE CONTROLLER



NAAR BENEDEN met de Vierpuntsdruktoets: Duik weg (of verplaats de cursor naar beneden op het magie-keuzescherm).

OMHOOG met de Vierpuntsdruktoets: Verplaats de cursor omhoog op het magie-keuzescherm)..

A knop: Spring (of kies het soort magie uit op het magie-keuzemenu).

B knop: Vuur (of ga terug naar het hoofdscherm zonder een nieuw soort magie uit het magie-keuzemenu te kiezen).

OMHOOG en **B** knop: Gebruik gekozen magie.

STARTKNOP: Roep magie-keuzemenu op (of ga terug naar het hoofdscherm zonder een nieuw soort magie uit het magie-keuzemenu te kiezen).

SELECTKNOP: Deze wordt niet gebruikt.

HET GEBRUIK VAN MAGIE

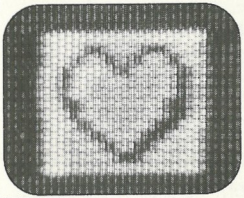
(EEN HOOGST WONDERBAARLIJKE VERKLARING VAN DE ENORME KEUZEMOGELIJKHEDEN DIE ER VERSCHIJNEN ALS JE OP DE STARTKNOP DRUKT).

Iedere keer als je één van de twaalf soorten magie gebruikt waarover je beschikt, druk je eerst op de STARTKNOP om het magie-keuzescherm op te roepen. Verplaats de pijlvormige cursor met de Vierpuntsdruktoets tot boven de soort magie die je wilt gebruiken. Druk vervolgens op de A knop om die magie uit te kiezen. Het magie-keuzemenu verdwijnt daarna van het scherm.

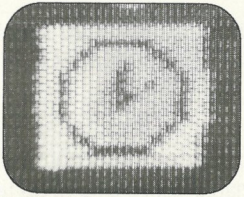
Om de gekozen magie in werking te zetten, druk je op de BOVENKANT van de Vierpuntsdruktoets en vervolgens op de B knop (terwijl je de bovenkant van de Vierpuntsdruktoets ingedrukt houdt).

Denk er aan dat je voor het toveren maar een beperkte hoeveelheid kracht hebt. Elke keer als je een magische kracht gebruikt, loopt de hoeveelheid energie waarover je beschikt om te toveren terug. Je kunt die aflezen aan de blauwe balken links bovenin het scherm. Als je geen blauwe balken meer over hebt, kun je ook niet meer toveren.

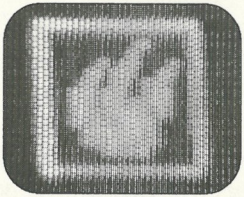
Hier zijn twaalf soorten magie, het aantal magiepunten (blauwe balken) dat hiervoor nodig is en een beschrijving van hun effecten:



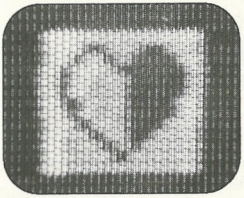
LIFE UP (4 pntn)
Zet levensmeter op z'n maximum (6 punten)



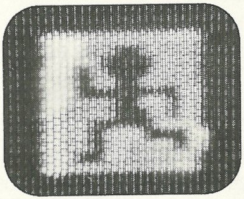
STOP TIJD (2 pntn)
Bevriest alle vijanden gedurende enkele seconden.



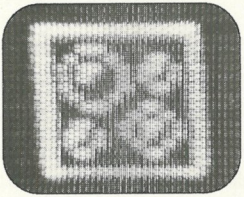
VUUR (2 pntn)
Deze toverkracht verwijdert alle vijanden van het scherm of verzwakt ze.



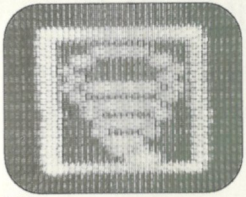
LIFE HALF UP (2 pntn)
Laat de levensmeter 3 punten oplopen.



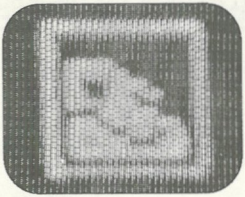
SCHADESCHILD (2 pntn)
Beschermt Jake enkele seconden tegen verwondingen.



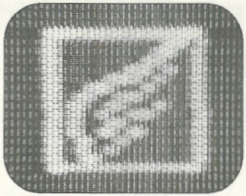
WATER (2 pntn)
Deze toverkracht verwijdert alle vijanden van het scherm of verzwakt ze.



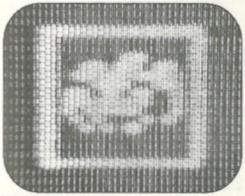
WIND (2 pntn)
Krachtige betovering die alle vijanden van het scherm verwijdert of verzwakt.



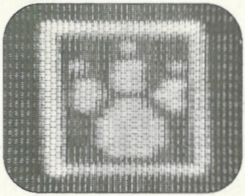
JAKE (0 pntn)
Maakt Jake weer normaal nadat hij in een LEEUW, ADELAAR of VIS is veranderd.



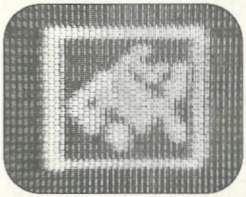
ADELAAR (2 pntn)
Verandert Jake in een adelaar, waardoor hij kan vliegen.



STEEN (2 pntn)
Krachtige betovering waardoor alle vijanden van het scherm worden verwijderd of worden verzwakt.



LEEUW (2 pntn)
Verandert Jake in een leeuw. Die kan 50% hoger springen en tijdens een sprong niet worden geraakt.



VIS (2 pntn)
Verandert Jake in een vis, waardoor hij kan zwemmen.

STEL DE JUISTE VRAGEN EN KRIJG DE JUISTE ANTWOORDEN.

Natuurlijk kunnen enkele van de hierna volgende tips helemaal nep zijn. We weten dat zelf niet eens zeker.

Hier dan!

1. Als je schiet, kun je de kracht van je schot drie keer zo groot maken door de B knop ingedrukt te houden. Hoe langer je dat doet, hoe krachtiger je schot.
2. Je kunt de hoogte van je sprongen zelf regelen. Hoe langer je de A knop ingedrukt houdt, hoe hoger je springt.
3. Bepaal met zorg wanneer je je toverkracht gebruikt. Het is van vitaal belang voor het spel de juiste toverkracht op het juiste moment te gebruiken.

HOE JE JE JALECO SPEL IN GOEDE STAAT HOUDT

- Deze Jaleco cassette is een precisieprodukt met zeer complexe elektronica. Voorkom schokken en bescherm hem tegen zeer hoge of lage temperaturen. Probeer ook nooit de cassette uit elkaar te halen.
- Raak de electrische contacten niet aan en zorg dat die niet in contact komen met water, anders wordt het spel beschadigd.
- Let er op de je NES altijd UIT staat als je deze cassette er in doet of er uit haalt.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ('BANDAI') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ('Pak') (met uitzondering van Game Pak Accessoires) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal – of constructiefouten zal vertonen. Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service – Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service – Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden – en zulks naar keuze van BANDAI – tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie). Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI

Jaleco™ and TOTALLY RAD™ are trademarks of Jaleco Ltd.
©1990 Jaleco Ltd.

Printed in Japan
Imprimé au Japon